

Enrichissez votre expérience de jeu avec



- Récupérez des Unités en jouant aux jeux Ubisoft
- Débloquez du contenu de jeu supplémentaire
- Partagez du contenu avec vos amis
- Obtenez de l'aide pour finir vos jeux
- Accédez à tout le contenu téléchargeable

directement depuis **vos jeux**
ou sur **www.uplay.com**

Uplay, the Uplay logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment. © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Certains services peuvent ne pas être disponibles au moment de la sortie du jeu. Une connexion Internet ultra rapide est nécessaire pour accéder aux fonctionnalités en ligne et pour jouer en ligne. La création d'un compte Ubisoft est nécessaire pour accéder à Uplay. Vous devez être âgé de 13 ans ou plus pour créer un compte Ubisoft sans autorisation parentale. Ubisoft se réserve le droit de suspendre ou d'annuler l'accès aux fonctionnalités en ligne après notification préalable de 30 jours publiée sur www.uplay.com. Pour plus d'informations sur les conditions générales applicables à ce jeu et sur les mises à jour, veuillez consulter www.uplay.com.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.

300042912



NCIS™

ADAPTÉ DE LA SÉRIE TV



 **AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site www.xbox.com/support.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

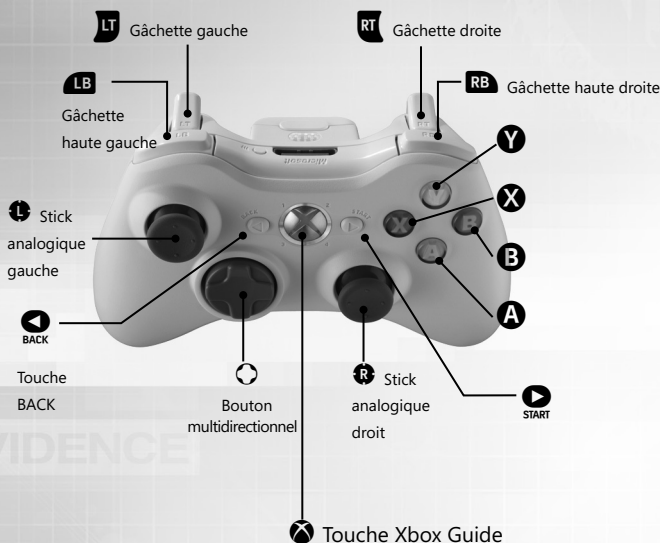
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

SOMMAIRE

COMMANDES.....	2
SE CONNECTER À XBOX LIVE	2
INTRODUCTION	3
MENU PRINCIPAL.....	3
LE JEU	3
ENTRETIENS ET INTERROGATOIRES	6
LE LABO D'ABBY	7
RECHERCHES INFORMATIQUES AVEC McGEE	9
AUTOPSIES AVEC DUCKY	10
UBISOFT À VOTRE SERVICE	12
GARANTIE.....	13

COMMANDES

Manette Xbox 360



Xbox LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

INTRODUCTION

Le soleil n'est pas encore levé que le NCIS est déjà sur une nouvelle affaire. Un casino d'Atlantic City a été cambriolé au petit matin. Deux vigiles, dont un Marine réserviste, ont été assassinés. Si l'enquête peut sembler assez simple au premier abord, l'intrigue se complique à mesure que la vérité se dévoile. Analysez les scènes de crime, interrogez les suspects, traquez des criminels avec un simple registre de téléphone et faites craquer les témoins les moins loquaces en menant vos interrogatoires de main de maître pour faire la lumière sur cette affaire et boucler les coupables.

MENU PRINCIPAL

Nouvelle histoire : Commencez par là si vous n'avez pas encore de sauvegarde. En cliquant sur cette entrée du menu, vous créerez un nouvel emplacement de sauvegarde.

Partie en cours : Si vous avez déjà une partie sauvegardée, cliquez ici pour la sélectionner.

Crédits : Cliquez sur cette entrée pour lancer le générique du jeu.

Lorsqu'une partie est créée ou sélectionnée, un nouveau menu apparaît :

Commencer partie : Commencez une nouvelle partie. Cette entrée n'apparaît que si vous avez sélectionné «Nouvelle histoire» dans le menu précédent.

Continuer : Lancez la partie sauvegardée la plus récente. Vous reprenez au dernier point de sauvegarde atteint.

Choisir épisode : Si vous avez dépassé l'épisode 1, cette option vous permettra de sélectionner un épisode terminé pour le rejouer.

Options : Réglez les paramètres de sous-titres ainsi que les options audio.

Remarque : En cours de jeu, vous pouvez revenir au menu principal en ouvrant le menu Pause avec la touche START, puis en sélectionnant «Quitter».

LE JEU

Tout comme la série télévisée, le jeu se divise en épisodes. Après l'introduction d'un épisode, vous retrouvez l'équipe du NCIS dans ses bureaux, et Gibbs annonce une nouvelle enquête. Chaque enquête commence sur une scène de crime, où l'équipe du NCIS doit rassembler les pièces à conviction nécessaires pour résoudre l'affaire. Les indices trouvés sur la scène de crime sont analysés par Abby dans son labo ou par McGee, si une recherche informatique est nécessaire.

Fouiller les scènes de crime

Se déplacer



Lorsque le curseur en forme de flèche est affiché, vous pouvez déplacer le personnage que vous contrôlez à l'emplacement désigné en appuyant sur la touche **A**.



Examiner

Le curseur se transforme en loupe lorsqu'il passe sur un élément qui peut être examiné de près. Si vous appuyez sur la touche **A** quand ce symbole est affiché, vous obtenez une vue détaillée de l'objet, ce qui vous permet de l'inspecter.



Interagir avec les objets

Le curseur se transforme en main lorsqu'il passe sur un élément avec lequel vous pouvez interagir.

Activité



Sur une scène de crime, déclenchez une activité en appuyant sur la touche **A** quand l'icône de main apparaît. Ce curseur s'affiche lorsque vous pointez un objet interactif.

Pour réaliser une activité, vous devez utiliser le stick analogique gauche pour cibler un objet, puis appuyer sur la touche **A**. Maintenez la touche **A** enfoncée et effectuez le mouvement indiqué à l'écran. Certaines activités nécessitent d'effectuer plusieurs mouvements dans une séquence.

Ouverture de coffre

Lorsque vous placez le curseur de main sur un coffre ou un cadenas que vous pouvez ouvrir, appuyez sur la touche **A** pour lancer l'activité d'ouverture de coffre.

Pour réaliser cette activité, vous devez tourner lentement le stick analogique gauche dans le sens indiqué à l'écran. Une lumière clignotante vous indique que vous êtes proche du chiffre adéquat et que vous devez ralentir. Quand la lumière passe au vert, le chiffre est validé et vous devez entrer le chiffre suivant. Quand tous les chiffres sont entrés, la porte ou la serrure s'ouvre automatiquement.



Si vous tournez le stick analogique gauche dans le mauvais sens, la combinaison se réinitialise et vous devez recommencer depuis le début.

Parler à un équipier



Le curseur se transforme en bulle contenant un point d'exclamation s'il est placé sur un personnage qui a un objectif important à vous donner. Appuyez sur la touche **A** quand cette icône s'affiche pour déclencher le dialogue.



Quand le curseur se transforme en bulle, votre équipier peut vous indiquer ce qu'il vous reste à faire sur la scène de crime. Appuyez sur la touche **A** pour déclencher le dialogue.

Prendre une photo



Si vous appuyez sur la touche **A** quand l'icône d'appareil photo s'affiche, vous activez l'interface photo. Pour prendre un cliché de la pièce à conviction, visez l'objet avec le stick analogique gauche.

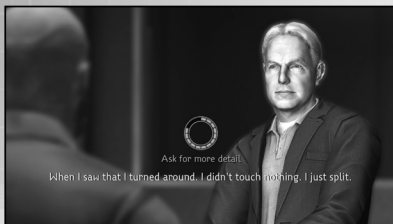


Le réticule passe au vert quand il est correctement positionné sur l'objet. Vous pouvez faire un zoom avant ou arrière en orientant le stick analogique droit en haut ou en bas pour cadrer l'objet sur la photo. Les règles sur les côtés de l'écran passent au vert quand le niveau de zoom requis est atteint. Lorsque le réticule et les règles sont verts, il est possible de régler la mise au point. Pour ce faire, maintenez la touche **A** enfoncée jusqu'à ce que le carré au centre passe au vert. Une photo réussie vous rapporte toujours une fiche d'indice.

Entretiens et interrogatoires

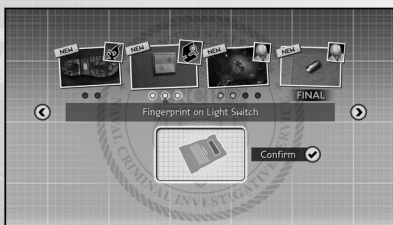
L'équipe du NCIS interroge fréquemment les témoins ou les suspects pour obtenir des informations capitales pour l'enquête. Toutes ces conversations se déclenchent automatiquement.

Lors d'un entretien, vous devez interrompre le témoin au bon moment pour obtenir davantage de détails sur un sujet spécifique.



Pour ce faire, appuyez rapidement sur la touche **A** quand celle-ci apparaît à l'écran.

Lors d'un interrogatoire, en plus de demander davantage de détails, vous avez la possibilité d'interrompre le suspect pour confronter sa déclaration à un élément de preuve.



Appuyez sur la touche **A** lorsque le curseur est sur une pièce à conviction pour accéder à sa description. Maintenez la touche **A** enfoncée pour glisser l'élément sur l'emplacement de sélection.

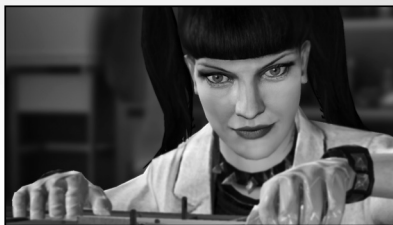
Le labo d'Abby

Une fois que l'équipe a rassemblé des éléments de preuve sur une scène de crime ou lors d'un entretien, Abby peut les analyser dans son laboratoire. Au laboratoire, les curseurs sont les mêmes que sur une scène de crime. Pour interagir avec un objet, il vous suffit donc d'appuyer sur la touche **A** quand le curseur prend la forme d'une main.

Pour analyser les pièces à conviction, plusieurs activités sont possibles :

Relevé d'empreinte digitale

Pour découvrir qui s'est servi d'un objet trouvé sur une scène de crime, vous devez d'abord faire un relevé d'empreinte. Aidez Abby à prendre les empreintes en effectuant les mouvements indiqués à l'écran.



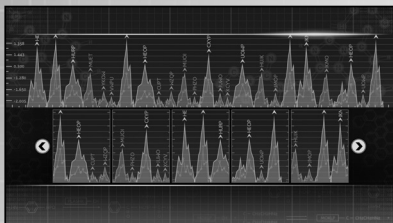
Comparaison d'empreintes

Une fois que les empreintes ont été prises sur un objet, elles peuvent être comparées aux échantillons de la base de données pour chercher une correspondance. Vous pouvez glisser l'empreinte de la fenêtre de gauche pour la comparer aux échantillons de celle de droite en la sélectionnant avec la touche **A** et en maintenant la touche enfoncée tout en orientant le stick analogique gauche. Vous pouvez également faire pivoter les empreintes pour les ajuster sur les échantillons en tournant le stick analogique gauche.



Analyse chimique

Vous trouverez parfois des produits chimiques sur une scène de crime. Le spectromètre d'Abby vous permet de comparer les composés afin de découvrir la nature d'un produit chimique.

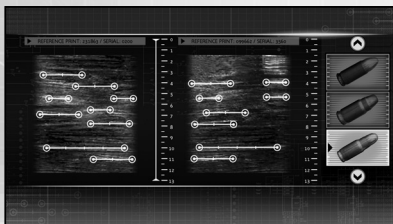


Comparez la composition d'une pièce à conviction avec un échantillon en faisant glisser l'échantillon sur le prélèvement de la scène de crime. Pour ce faire, sélectionnez l'échantillon avec la touche **A** et maintenez la touche enfoncée tout en orientant le stick analogique gauche.

Balistique

Si vous trouvez des balles sur une scène de crime, il est possible de les analyser pour obtenir des informations sur l'arme utilisée.

À l'aide d'un logiciel de comparaison de balles, comparez les balles trouvées sur la scène de crime avec celles de la base de données pour trouver une correspondance.



Faites glisser une balle trouvée sur une scène de crime sur une entrée de la base de données. Pour ce faire, sélectionnez la pièce à conviction avec la touche **A** et maintenez la touche enfoncée tout en orientant le stick analogique gauche.

Recherches informatiques avec McGee

En matière de recherches informatiques, McGee est le meilleur.

Extraction de données

Pour accéder à des données sécurisées, vous devrez aider McGee à pirater des bases de données protégées.

Il existe trois types de protection :

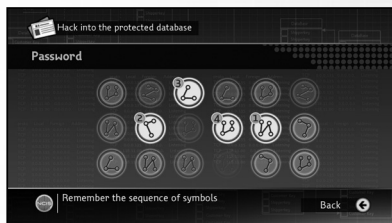
Timing

Pour passer cette sécurité, vous devez appuyer rapidement sur les chiffres en surbrillance avec la touche **A**.



Mémorisation

Ce système de sécurité sollicite votre mémoire. Vous devez vous souvenir d'une séquence de symboles puis l'entrer quand elle vous est demandée en appuyant sur les symboles correspondants avec la touche **A**.



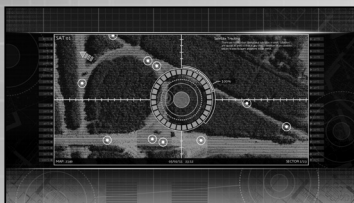
Reconnaissance de symboles

Dans ce mini-jeu, des symboles s'affichent en haut de l'écran. Retrouvez les symboles correspondants, pointez-les avec le curseur et appuyez sur la touche **A** avant la fin du temps imparti.



Pistage satellite

Parfois, l'équipe du NCIS doit retrouver un suspect qui tente d'échapper à la justice. McGee, l'expert en informatique, utilise un logiciel de repérage satellite pour localiser le fugitif.



Pour pister la voiture du suspect, vous devez la garder dans le viseur du satellite. Il vous suffit donc de suivre la voiture avec le stick analogique gauche. Il y a trois niveaux de zoom : vous devez réussir le dernier niveau pour localiser la cible.

Si vous perdez la voiture, scannez les voitures en blanc avec le réticule jusqu'à retrouver celle que vous cherchez. Pour scanner un véhicule, il vous suffit de le cibler.

Autopsies avec Ducky

Ducky peut apprendre beaucoup de choses sur une victime en examinant son cadavre. Quand vous êtes à la morgue, lancez l'examen d'un corps en cliquant dessus avec la touche **A**.

Vous passerez alors à l'écran d'autopsie. Dans cette phase de jeu, vous pouvez faire pivoter la caméra en plaçant le curseur au bord de l'écran.



La réalisation d'une autopsie est similaire à l'examen d'une scène de crime. Vous pouvez scanner le corps de la victime avec le curseur pour trouver des indices.




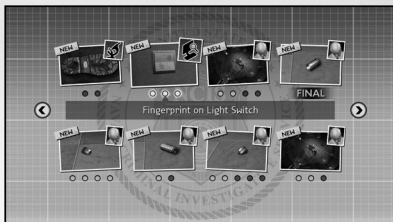
Le curseur d'appareil photo  apparaît quand vous pointez un indice que vous pouvez prendre en photo. Appuyez sur la touche **A** pour lancer l'activité photo comme vous le feriez sur une scène de crime. Il faut généralement photographier plusieurs indices pour terminer l'autopsie.

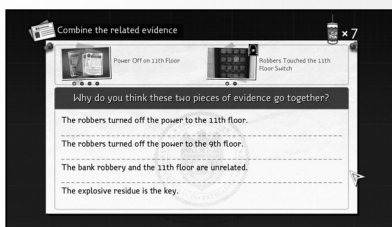
Tableau d'enquête

Quand une déduction est nécessaire, une flèche indique l'écran LCD que vous devez utiliser. Pointez l'écran indiqué et appuyez sur la touche **A** pour passer au tableau d'enquête.



Sur le tableau d'enquête, vous devez trouver les pièces à conviction qui ont un lien entre elles et les associer. Vous pouvez obtenir des indices sur la façon d'associer les pièces à conviction en lisant leur description. Pour accéder à la description d'une pièce à conviction, cliquez dessus avec la touche **A**. Pour associer des pièces à conviction, sélectionnez un élément en maintenant la touche **A** enfoncée, puis glissez-le sur une autre pièce à conviction. Relâchez la touche **A** pour le déposer.

Une fois les deux pièces à conviction correspondantes associées, une page de quiz s'affiche pour vous demander quel est le lien qui relie ces deux éléments.



Pour répondre à la question, il vous suffit de sélectionner la bonne réponse avec la touche **A**. Si la réponse est correcte, l'animation d'association d'indice se déclenche et vous obtenez une nouvelle pièce à conviction.

NCIS™ Based on the TV Series

TM & © 2011 CBS Studios Inc. All Rights Reserved. Software © 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Uses Bink Video. Copyright ©1997–2011 by RAD Game Tools, Inc.

UBISOFT À VOTRE SERVICE

LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse :

www.support.ubi.com

Vous y trouverez :

Une **foire aux questions** (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.

Les **forums de nos jeux** vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.

Une **interface permettant de soumettre votre question** à nos techniciens.

Une **messagerie personnelle** pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 01.57.32.44.55 (coût d'un appel local) du lundi au vendredi 11h – 20h (hors jour fériés).

Veillez noter que notre Service Clients ne propose pas de « trucs et astuces » pour nos jeux. Vous pouvez cependant retrouver des aides pour avancer dans nos jeux sur notre site Uplay Help : <http://www.uplay.com/help/>.

Pour la BELGIQUE, une seule adresse : www.support.ubi.com

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 0900/35.900 (0,50 Euros / mn) du lundi au vendredi 12h00 – 20h00.

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l'« Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérerait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

- 1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.
- 2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

Il est conseillé de procéder à cet envoi par «Colissimo suivi» ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : **Ubisoft France, Service Consommateurs, 175 rue du Chevaleret, 75013 Paris.**

Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut.

L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

EVIDENCE

EVIDENCE

NOTES

NOTES

EVIDENCE

EVIDENCE